

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Kolej na Północ

Instrukcja



Kontynuujesz swoją przygodę związaną z życiem ranczera pędzącego bydło z Teksasu do Kansas City. Kraj dynamicznie się rozwija, więc musisz dostosować swoje działania do zmieniających się wymagań. Kluczowymi dla twojego biznesu okazują się miasta na północy i zachodzie, takie jak Montreal czy Oregon City. Handel z nimi jest znacznie bardziej wymagający, mimo to decydujesz się poszerzyć obszar swojej działalności o północną część kraju.

Zakładaj więc oddziały w miastach leżących wzdłuż świeżo wybudowanej trasy kolejowej na północ i korzystaj z nowych opcji rozwoju.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Wariant jednoosobowy:

15 kart Sama



9 kart oddziałów



3 karty dostawy



Zmiany zasad dla wariantu jednoosobowego znajdują się na odwrocie dodatku do instrukcji.

1 plansza rozszerzenia



10 żetonów średnich miast

po 2 każdego rodzaju



tył

2 nowe żetony zawiadowców stacji



4 dodatkowe żetony pomocnicze

po 1 dla każdego gracza



8 kart krów Brahman



8 nowych kart celów



2 nowe początkowe karty celów



4 nowe żetony budynków prywatnych dwustronnych, po 1 dla każdego gracza



strona a

strona b

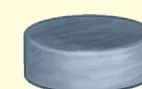
8 żetonów wymiany



60 oddziałów po 15 dla każdego



4 dyski po 1 dla każdego

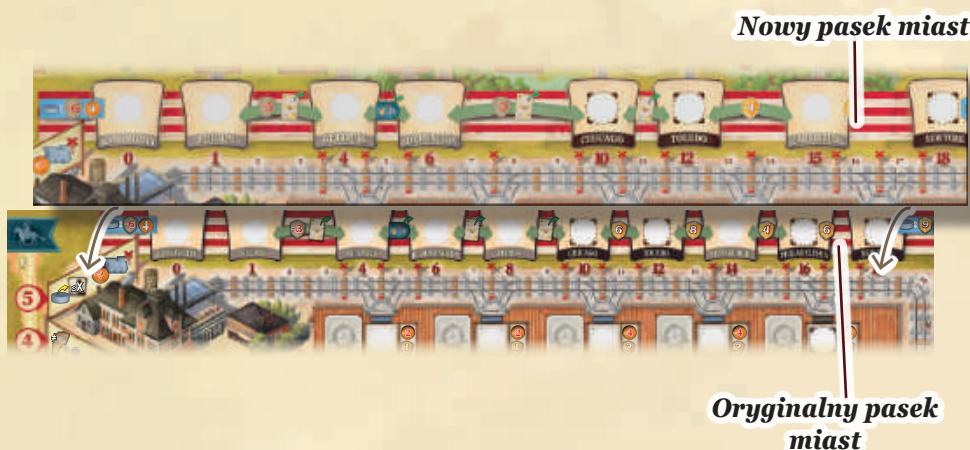


PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj grę zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji **gry podstawowej**, pomijając całkowicie **kroki 2, 10 oraz 16** (czyli: *nie rozkładaj żetonów zawiadowców, nie przygotuj kart celów oraz nie rozdawaj jeszcze początkowych kart celów*). Upewnij się też, że pozostawisz trochę wolnego miejsca nad planszą główną.

Kiedy zakończysz przygotowanie gry według instrukcji gry podstawowej, postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

18. Umieść planszę rozszerzenia powyżej planszy głównej i wsuń ją na planszę główną tak, aby zakryć oryginalny pasek miast nowym paskiem miast.



19. Potasuj 10 zakrytych **żetonów średnich miast**. Następnie wylosuj 6 z nich i umieść po jednym odkrytym na każdym z 6 *pól średnich miast* na planszy rozszerzenia. Pozostałe 4 żetony odłóż do pudełka.

Pole średniego miasta



20. Dodaj 2 **nowe żetony zawiadowców** do tych z gry podstawowej i wymieszaj wszystkie 11 żetonów. Połóż po jednym odkrytym żetonie na każdym z 5 *pól na żeton zawiadowcy* na planszy głównej.

Następnie połóż po jednym odkrytym żetonie na każdym z 2 *pól na żeton zawiadowcy* na planszy rozszerzenia.

Pozostałe 4 żetony odłóż do pudełka.



21. Rozdaj każdemu elementy w jego kolorze:

- **nowy żeton budynku prywatnego**, który każdy kładzie obok swoich pozostałych budynków (*oczywiście wszyscy musicie ułożyć go tą samą stroną ku górze; nie ma znaczenia, która to będzie strona*),
- **dodatkowy żeton pomocniczy**, każdy umieszcza go po lewej stronie swojej planszy gracza,
- dodatkowy **dysk**, każdy umieszcza go na okrągłym kolorowym polu na żetonie pomocniczym,
- 15 **oddziałów**, każdy kładzie je w grupach po 3 na każdym z 5 pól dzwonów na dodatkowym żetonie pomocniczym.




22. Dodaj 4 **nowe karty celów** oznaczone symbolem ✨ do pozostałych 24 **kart celów** z gry podstawowej. Potasuj wszystkie 28 kart celów i umieść je w formie zakrytego stosu po prawej stronie planszy głównej.

Następnie odkryj 4 wierzchnie karty z tego stosu i ułóż je w kolumnie poniżej stosu zakrytych kart celów. Odkryte karty stanowią *pułę dostępnych kart celów*.

Dodaj 1 **nową początkową kartę celu** oznaczoną symbolem ✨ do pozostałych 4 początkowych kart celów z gry podstawowej.

Potasuj te 5 **początkowych kart celów** i rozdaj każdemu po jednej. Otrzymałą kartę celu każdy kładzie poniżej swojej planszy gracza. Jest to pierwsza karta w *strefie zagranicznych kart celów gracza*. Niewykorzystane początkowe karty celów odłóż do pudełka.

Następnie, jeśli grasz z wariantem simentalskim lub brahmańskim, w ten sam sposób jak wyżej, dodaj 4 nowe karty celów oraz 1 nową początkową kartę celu z pomarańczowym symbolem bydlę .

Uwaga: jeśli grasz bez rozszerzenia i/lub bez wariantów krów, odłóż do pudełka nowe karty celów oraz nowe karty początkowych celów jeśli grasz bez rozszerzenia i/lub bez wariantów krów.

PRZEBIEG GRY

W dużej mierze rozgrywka wygląda tak samo, jak opisano w instrukcji gry podstawowej. Główną zmianą wprowadzaną przez to rozszerzenie jest akcja „załóż jeden oddział”. Ta akcja jest przeważnie wykonywana jako część pojedynczej albo podwójnej akcji pomocniczej (twoj dodatkowy żeton pomocniczy oferuje ją jako szóstą akcję możliwą do wyboru).

Lewe pole akcji na dodatkowym żetonie pomocniczym jest dostępne od początku gry. Prawe pole akcji możesz odblokować, usuwając z niego dysk w zwykły sposób.

Pojedyncza akcja pomocnicza

Zapłać 1 dolara oraz odrzuć **jedną** kartę krowy o wartości hodowlanej równej 2 i wykonaj raz akcję „załóż 1 oddział” (zobacz poniżej).

Podwójna akcja pomocnicza

Zapłać 2 dolary oraz odrzuć **dwie** karty krow, każdą o wartości hodowlanej równej 2 i wykonaj dwa razy akcję „załóż 1 oddział” (zobacz poniżej).



Załóż jeden oddział

Kiedy korzystasz z tej akcji, weź jeden znacznik oddziału ze **skrajnego lewego** zajętego pola z najwyższej zajętego rzędu znajdującego się na twoim żetonie pomocniczym. Połóż go na **pustym** polu oddziału dowolnego rynku miasta, do którego **masz dostęp**.

Rynek miasta, do którego masz dostęp oznacza, że co najmniej jedna linia kolejowa łączy go bezpośrednio z:

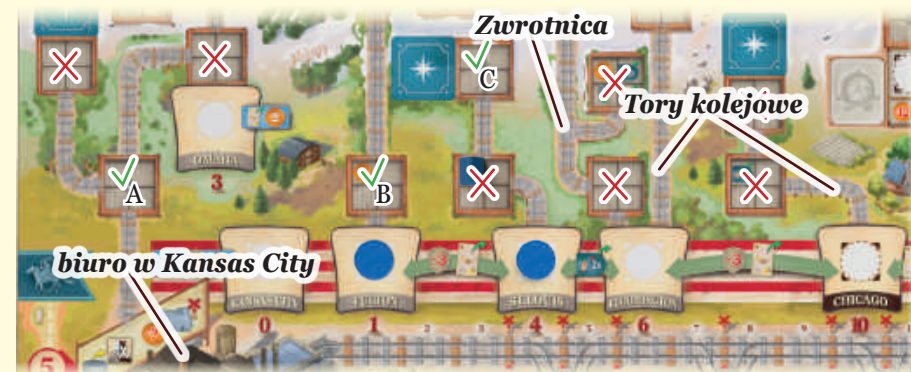
- biurem w *Kansas City*
- albo**
- herbem miasta znajdującego się na pasku miast, na którym leży twój dysk
- albo**
- rynkiem innego miasta, w którym masz już oddział.



Uwaga: połączenie jest bezpośrednie nawet wtedy, kiedy przebiega przez zwirotnicę. Raz położony oddział pozostaje na polu oddziału do końca rozgrywki. Jeśli nie posiadasz już więcej oddziałów na swoim żetonie pomocniczym, to nie możesz skorzystać z akcji „Załóż jeden oddział”.

Istotne: nie możesz założyć drugiego oddziału w mieście, na którego rynku masz już jeden oddział (możesz mieć maksymalnie 1 oddział na każdym rynku).

Przykład: kładąc swój kolejny oddział, *Marysia* ma 3 dostępne opcje:



- **rynek miasta A** - ponieważ jest bezpośrednio połączony linią kolejową z biurem w *Kansas City*,
- **rynek miasta B** - ponieważ jest bezpośrednio połączony linią kolejową z jej dyskiem na herbie miasta *Fulton*,
- **rynek miasta C** - ponieważ jest bezpośrednio połączony linią kolejową z innym rynkiem, na którym już ma oddział.

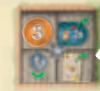
Rynek żadnego innego miasta nie jest dla niej dostępny.



- Jeśli zakładasz oddział na polu, na którym wskazany jest koszt, musisz zapłacić natychmiast odpowiednią liczbę dolarów do banku.



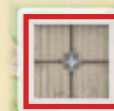
- Jeśli zakładasz oddział na polu, na którym wskazana jest premia w dolarach, natychmiast weź odpowiednią liczbę dolarów z banku.



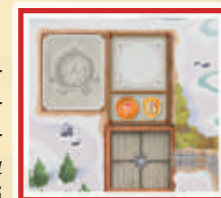
- Jeśli na polu wskazana jest **akcja natychmiastowa** (zobacz dodatek do instrukcji), wykonaj ją od razu albo zrezygnuj z jej wykonania. Jeśli umieściłeś oddział na premii z dolarami, musisz wziąć dokładnie tyle dolarów, ile wskazuje pole.

Po założeniu nowego oddziału na rynku miasta, sprawdź **rodzaj tego miasta**. W zależności od jego rodzaju, może zostać uruchomiona akcja dodatkowa:

- Jeśli założyłeś oddział na rynku *małego miasta*, nie przysługuje ci żadna akcja dodatkowa.
- Jeśli założyłeś oddział na rynku *miasta dworcowego*, możesz teraz rozbudować stację kolejową w tym mieście, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale „Rozbudowa stacji kolejowej” w instrukcji gry podstawowej (różnicą jest tylko sposób wywołania tej akcji: założenie oddziału zamiast zjazdu na bocznice). Jeśli zrezygnujesz z rozbudowy teraz, **nie możesz** jej przeprowadzić później.
- Jeśli założyłeś oddział na rynku *średniego miasta*, możesz skorzystać z akcji natychmiastowej przedstawionej na żetonie średniego miasta (zobacz dodatek do instrukcji, w którym omówione są poszczególne akcje natychmiastowe). Jeśli zrezygnujesz z wykonania akcji teraz, **nie możesz** jej przeprowadzić później.
- Jeśli założyłeś oddział na rynku *dużego miasta*, nie przysługuje ci żadna premia. Każde duże miasto ma jednak herb. Jeśli posiadasz oddział na rynku dużego miasta, będziesz mógł dostarczyć do niego stado (szczegóły na następnej stronie).



Małe miasto



Miasto dworcowe



Średnie miasto



Duże miasto

5 Zmiany w etapie „Dostawa”, po dotarciu do Kansas City

Kiedy twój ranczer dotrze do Kansas City, wykonaj 5 etapów Kansas City jak zwykle, włącznie z dostawą do jednego miasta z herbem w etapie 5. Jednakże miasto z herbem, do którego dostarczasz, nie musi być jednym z miast na pasku miast. Możesz dostarczyć stado do jednego z dużych miast, na rynku którego znajduje się twój oddział.

Zasady dostawy do jednego z tych miast są takie same, jak zasady dostawy krów do miasta znajdującego się na pasku miast:

- Całkowita wartość hodowlana musi być równa lub większa od wartości miasta.
- Zwróć uwagę na kolor narożników miasta, do którego dostarczasz stado (biały albo ciemny).
- Jeśli uruchamiasz premię za dostawę, musisz ją zrealizować natychmiast (zobacz dodatek do instrukcji).



Zgodnie z zasadami, koszt transportu zależy od pozycji twojej lokomotywy na torach. Aby wyliczyć koszt transportu do dużego miasta, wykonaj następujące czynności:

Znajdź na torach planszy pole z liczbą odpowiadającą wartości miasta, do którego zrealizowałeś dostawę:

- jeśli to pole znajduje się za frontem twojej lokomotywy (już je minąłeś), nie ponosisz żadnych kosztów,
- w przeciwnym przypadku musisz zapłacić do banku standardowy koszt transportu: 1 dolar za każdy krzyż znajdujący się pomiędzy frontem twojej lokomotywy a tym polem.

Przykład: *Marysia* chce dostarczyć stado do Buffalo, którego wartość miasta wynosi 14. Jej lokomotywa w tym momencie znajduje się na 10. polu torów.

Musi zapłacić 3 dolary do banku, ponieważ pomiędzy frontem jej lokomotywy a polem 14. torów na planszy znajdują się 3 krzyże.

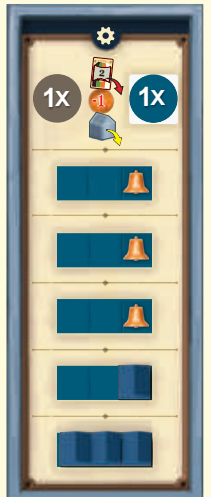


Przypomnienie: do jednego miasta możesz dostarczyć bydło nie więcej niż raz. Jedynymi wyjątkami od tej zasady są Kansas City oraz New York.

Zasady dotyczące końca gry oraz punktacji końcowej są takie same, jak opisano w instrukcji gry podstawowej.

Podczas 3 kroku punktowania końcowego zwróć jednak uwagę, czy udało ci się zrealizować dostawę do Oregon City (czy znajduje się tam twój dysk). Jeśli tak, to sprawdź liczbę **widocznych** symboli dzwonków na żetonie dodatkowym (znajdujące się najbardziej z prawej strony pole w każdym rzędzie) i za każdy policz sobie 3 punkty.

Przykład: *Marysia* pozostały 4 oddziały na żetonie dodatkowym, co oznacza, że widoczne są 3 dzwonki. Jej dysk znajdujący się w Oregon City jest więc wart 9 punktów zwycięstwa (3 widoczne dzwonki x 3 punkty zwycięstwa).



STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry:
Alexander Pfister

Produkcja:
Sophie Gravel

Rozwój:
Martin Bouchard
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
André Bierth

Kierownik artystyczny:
Sophie Gravel

Ilustracje:
Chris Quilliams

Projekt graficzny:
Émeline D'Aoust
Tarek Saoudi

Model 3D:
Tarek Saoudi

Edycja:
Moritz Thiele
André Bierth

Tłumaczenie:
Przemysław Korzeniewski
Agata Syc

Korekta:
Marysia Podgórska
Marta Syc

Dystrybucja w Polsce:

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Realizacja:



www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2022 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart, Niemcy

EGGERTSPIELE jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia wydawcy.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Wyprodukowano w Chinach.

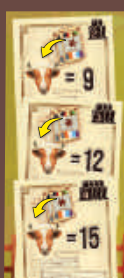
WARIANT BRAHMAŃSKI

Krowy rasy „Brahman”



Pomarańczowe krowy rasy „Brahman” służą do rozgrywki w nowy wariant gry w Great Western Trail. Możesz wprowadzić je do gry zamiast krów simental-skich, które znasz z gry podstawowej.

Żeton targu simental-skiego



Będziesz potrzebować żetonu targu simental-skiego, ponieważ w tym wariantcie obowiązują te same ograniczenia i koszty.



Uwaga: nie zalecamy wrpwadzania do rozgrywki kart krów ras „Brahman” oraz „Simmental” jednocześnie, ponieważ zaburza to równowagę na targu bydła.

Dlatego zdecydowaliśmy się użyć tego samego koloru dla 2 różnych typów kart krów.

Zmiany w przygotowaniu gry:

A) W 9. kroku przygotowania gry dodaj **8 kart krów „Brahman”** do 36 kart tworzących targ bydła. Potasuj je razem i połóż w formie *stosu zakrytych kart targu bydła*, z lewej strony, pod planszą główną.



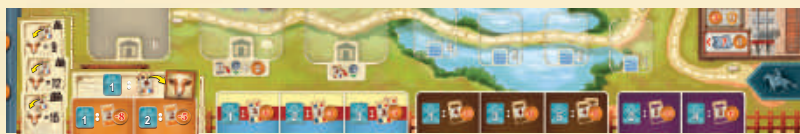
B) Połóż **żeton targu simental-skiego** na planszy głównej w taki sposób, aby zakrył zilustrowaną poniżej część targu bydła.



C) Następnie, w zależności od liczby graczy, dociągnij odpowiednią liczbę kart krów ze stosu:

- w grze **dwuosobowej:** 9 kart,
- w grze **trzyosobowej:** 12 kart,
- w grze **czterosobowej:** 15 kart.

Kontynuuj jak zwykle. Jeśli jednak odkryjesz karty krów „Brahman”, układaj je z lewej strony.



Jeśli akcja wymaga odrzucenia karty bydła, zasady obowiązujące dla kart krów simental-skich obowiązują również krowy rasy „Brahman”.

Przykład:



Dzięki tej akcji możesz odrzucić krowę „Brahman” jako simental-ską.



Dzięki tej akcji **nie możesz** odrzucić ani krowy simental-skiej ani rasy „Brahman”.



Dzięki tej akcji możesz odrzucić krowę simental-ską albo rasy „Brahman” o **wartości hodowlanej** wynoszącej 2.

Zmiany na targu bydła:

Wykonując akcję „Kup krowę na targu bydła” masz do dyspozycji dodatkowe opcje:

1. Jeśli skorzystałeś z jednego kowboja, możesz kupić jedną kartę krowy rasy „Brahman” za 8 dolarów.
2. Jeśli skorzystałeś z dwóch kowbojów, możesz kupić jedną kartę krowy rasy „Brahman” za 5 dolarów.



Zmiany w Kansas City:

Dodaj kolejny krok na koniec etapu **4** po tym, kiedy już otrzymałeś dolary z banku, ale **zanim** odrzucisz karty z ręki:

Za **każdą** kartę krowy rasy „Brahman” znajdującą się w **twojej ręce**, otrzymujesz dodatkowe 4 dolary.

Ważne: zauważ, że te pieniądze **nie zwiększają** wartości hodowlanej.

Przykład: *Marysia* ma 4 karty krów w ręce. Bez certyfikatów, jej wartość hodowlana wynosi tylko 4.

Otrzyma ona jednak dodatkowe 12 dolarów za krowy „Brahman”, co w sumie da jej 16 dolarów.

